

Pendekatan Vernakular Kontemporer dalam Desain Pasar Wisata Apung Surabaya di Area Mangrove Wonorejo

Annisa Nur Ramadhani, dan Muhammad Faqih

Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: faqih@arch.its.ac.id

Abstrak—Surabaya merupakan kota yang kaya akan potensi perdagangan mikro dan perkembangan ekonomi kerakyatannya yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya program bertema pengembangan ekonomi kerakyatan yang diprakarsai pemerintah Kota Surabaya. Diantaranya adalah penyediaan sentra PKL, pengembangan dan pembinaan UMKM, sampai tambahan suntikan modal bagi pelaku bisnis mikro. Namun dibalik banyaknya potensi tersebut, tersimpan banyak ancaman terhadap perkembangan perekonomian kerakyatan di Surabaya. Mulai dari kurangnya akses pasar untuk produk-produk mereka, persaingan dengan sektor ekonomi makro, sampai tantangan pasar global dan MEA. Dalam hal ini diperlukan fasilitas pasar yang dapat menjadi wadah dan sarana pasar bagi pelaku ekonomi makro sekaligus fungsi wisata sehingga dapat menarik minat pengunjung. Pendekatan vernakular kontemporer digunakan dalam desain pasar wisata ini, dengan tujuan menggali eksotisme lokalitas budaya yang dipadu dengan selera kontemporer masa kini, sehingga objek desain dapat menjadi destinasi objek wisata belanja khas Kota Surabaya. Penggunaan material lokal pada bangunan seperti bambu, kayu, batu-bata, dipadukan dengan elemen konstruksi kontemporer seperti beton dan baja juga membuat aksentuasi tersendiri dalam desain bangunan. Selain lokalitas, pendekatan vernakular kontemporer memiliki nilai responsif dan adaptif terhadap site eksisting, sehingga desain bangunan sebisa mungkin meminimalisir kerusakan pada site eksisting dan memaksimalkan penggalan potensi site eksisting dalam desain yang ada. Hal ini sesuai dengan site terpilih yang berlokasi di area Mangrove Wonorejo. Bangunan didesain dengan struktur panggung sehingga meminimalisir kerusakan site eksisting yang berupa bozem atau waduk mangrove. Elemen ekosistem mangrove pun dipertahankan dan dimanfaatkan sebagai elemen pendukung yang mengintervensi desain bangunan.

Kata Kunci— *mangrove, pasar wisata, vernakular kontemporer*

I. PENDAHULUAN

Surabaya merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta. Kota Surabaya juga memiliki julukan kota perdagangan, karena kekuatan ekonomi yang dimiliki kota ini mempunyai peran yang cukup strategis dan diperhitungkan dalam menentukan arah kebijakan pembangunan Provinsi Jawa Timur. Selain itu, Surabaya memiliki potensi perkembangan perekonomian kerakyatan yang cukup signifikan. Perkembangan tersebut juga didukung upaya Pemerintah Kota Surabaya, hal ini dibuktikan dengan banyaknya program bertema pengembangan ekonomi kerakyatan Surabaya. Diantaranya adalah pengembangan dan pembinaan UMKM, mulai dari tambahan suntikan modal



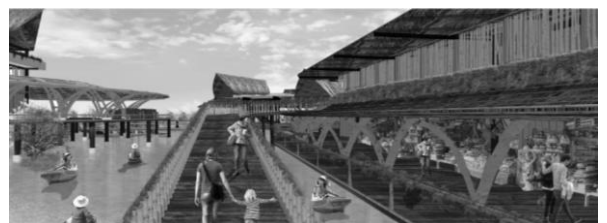
Gambar 1. Lokasi Site Pasar Wisata Apung Surabaya



Gambar 2. Desain Pasar Wisata Apung Surabaya



Gambar 3. Entrance Pasar Wisata Apung



Gambar 4. Bozem Pasar Wisata Apung



Gambar 5. Area Makan Pasar Wisata Apung

UMKM, sampai pembinaan PKL dan penyediaan sentra PKL di berbagai wilayah strategis di Surabaya.

Namun dibalik banyaknya potensi tersebut, tersimpan banyak ancaman terhadap perkembangan perekonomian kerakyatan di Surabaya. Mulai dari kurangnya akses pasar untuk produk-produk mereka, persaingan dengan sektor ekonomi makro, sampai tantangan pasar global dan MEA. Padahal perkembangan UMKM di Surabaya terhitung sangat pesat, terbukti dari peningkatan jumlah UMKM mencapai 2000 unit pada tahun 2014 dan menyerap lebih dari 20 ribu warga untuk dijadikan karyawan. Meski tergolong pesat pertumbuhannya, keterbatasan akses pasar masih menjadi permasalahan utama dalam pengembangannya.

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

Obyek rancangan merupakan pasar wisata yang mengedepankan lokalitas budaya dan adaptif terhadap site secara ekologis. Lokalitas budaya diperlukan agar obyek rancangan dapat menjadi representasi kota Surabaya dan menjadi salah satu ikon destinasi wisata belanja khas Surabaya. Hal ini selaras dengan fungsi pasar wisata yang mewadahi produk-produk ekonomi mikro yang berbasis kerakyatan. Di lain sisi, konsep adaptif dan ekologis diperlukan untuk merespon site eksisting terpilih yakni area ekosistem mangrove, sehingga bangunan dapat meminimalisir kerusakan pada site dan memaksimalkan potensi site eksisting untuk keperluan komersil dan wisata.

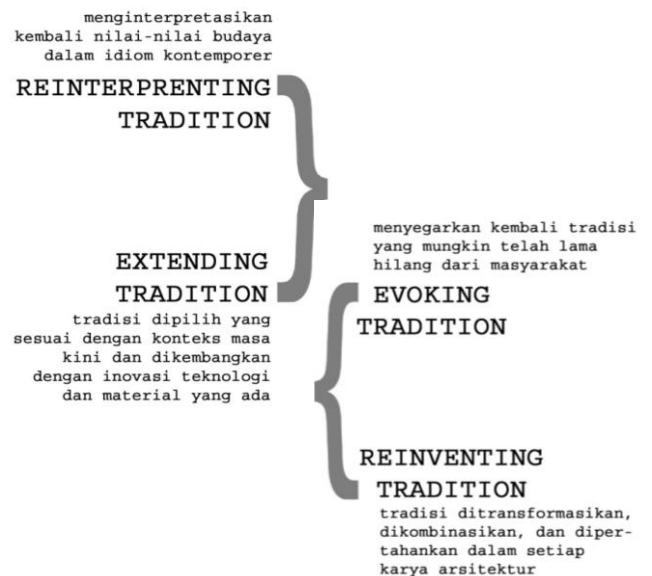
Selaras dengan konsep diatas, pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan vernakular kontemporer. Dimana menurut William Lim S.W. dalam bukunya yang berjudul *"Contemporary Vernacular Evoking Traditions in Asian Architecture"* dalam arsitektur vernakular, tradisi dan budaya diinterpretasikan kembali dengan menggunakan idiom kontemporer, dimana arsitektur tradisional tidak dibuang begitu saja, tapi ditransformasikan melalui penyegaran kembali. Hal ini berarti meneruskan tradisi dengan mengambil makna dari budaya yang ada sebelumnya, mengkombinasikan dan mentransformasikannya.

"Only if we only recognize our tradition as a heritage that is continually evolving will be able to find the correct balance between regional and international identities" (Lim & Tan H.B, 1998, p.23).

Selain itu, Amos Rapoport dalam bukunya *House Form and Culture* ,terjadinya bentuk-bentuk atau model vernakular disebabkan oleh enam faktor yang dikenal sebagai *modifying factor* diantaranya adalah

- Faktor Bahan
- Metode Konstruksi
- Faktor Teknologi
- Faktor Iklim.
- Pemilihan Lahan

Arsitektur vernakuler kontemporer berbeda dengan arsitektur tradisional. Jika arsitektur tradisional berhenti dan berlaku di suatu era, arsitektur vernakuler terus berkembang dan berinovasi karena mencerminkan lingkungan, budaya, dan sejarah yang ada. Arsitek harus jeli memilih budaya mana yang dapat diaplikasikan dengan teknologi dan konteks sekarang.



Gambar 6. Konsep Vernakular Kontemporer oleh William S. Lim (2002)



Gambar 7. Konsep Dasar Perancangan Pasar Wisata Apung Surabaya



Gambar 8. Tujuan Perancangan

DESIGN CRITERIA

- DESAIN MEWADAH KEGIATAN PERDAGANGAN BERBASIS KERAKYATAN, YANG MELIPUTI SEKTOR KULINER KHAS, KERAJINAN, OLEH-OLEH, BATIK KHAS SURABAYA
- MEMANFAATKAN TEMA LOKALITAS DAN BUDAYA SECARA KOMERSIAL UNTUK MENARIK PENGUNJUNG DAN WISATAWAN
- DESAIN MEMILIKI SIKUEN YANG KONTINU UNTUK PENGUNJUNG
- DESAIN DAPAT BERADAPTASI PADA KONTEKS SITE EKSISTING SECARA EKOLOGIS
- MEMANFAATKAN POTENSI KONTEKS SITE EKSISTING SEBAGAI DAYA TARIK DALAM

Gambar 9. Kriteria Desain

Konsep dan pendekatan vernakular kontemporer tersebut diaplikasikan secara langsung dalam aspek-aspek formal perancangan sebagai berikut :

II.1. Zoning dan Sirkulasi

Sejalan dengan goal perancangan yakni menghadirkan desain yang dapat mewadahi fungsi wisata dan pasar komersil, konsep sirkulasi dalam rancangan ini adalah kontinu. Dimana pengunjung diarahkan untuk dapat mencapai semua titik lokasi dan zoning dengan pengaturan sikuen. Pengunjung diarahkan berjalan dalam loop tertutup yang akan kembali ke titik awal keberangkatan. Sehingga setiap titik stan dan area rekreatif dapat dijangkau oleh pengunjung mengingat fungsi bangunan sebagai pasar wisata.

II.2. Konsep Bangunan

a. Naungan dan Penghawaan Alami

Bangunan bersifat naungan, fasad bangunan terbuka dengan bahan bambu mendominasi fasad bangunan. Bangunan menggunakan penghawaan alami dengan naungan pada setiap sudut bangunan yang melindungi bangunan dari kenaikan suhu matahari.

b. Adaptif terhadap Site

Dikarenakan site eksisting adalah lahan tanah rawa dan ekosistem mangrove, desain bangunan menggunakan struktur panggung dimana struktur seminimal mungkin menapak tanah dan merusak lahan eksisting.

Tampang bangunan yang didominasi dengan bahan alami bambu juga merupakan usaha untuk beradaptasi dengan site

c. Kombinasi Materia Lokal dan Kontemporer

Perpaduan antara material lokal yakni bambu dengan material kontemporer yakni baja, kaca dan beton. Material tersebut didesain mengekspresikan kesan lokal dan tradisional yang dikiniakan

d. Memanfaatkan Potensi Mangrove

Desain mengintervensi hutan mangrove eksisting namun tidak mengganggu ekosistemnya. Eksistensi hutan mangrove juga dimanfaatkan untuk kebutuhan pariwisata air, dimana pengunjung dapat menjelajah area bozem pasar apung dan hutan mangrove dengan perahu

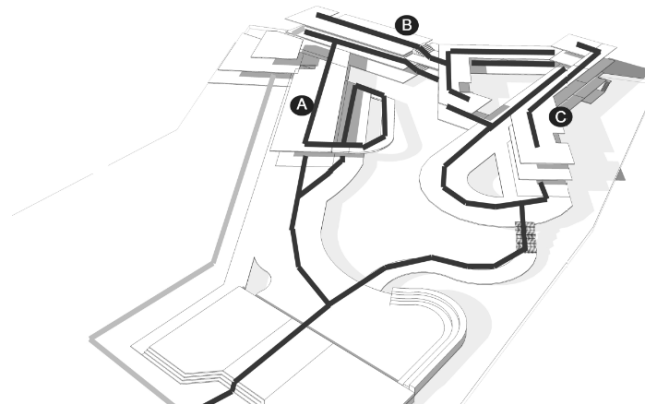
e. Desain Atap Nusantara

Desain atap mengadaptasi bentukan atap nusantara yang dikombinasikan dan dimodifikasi

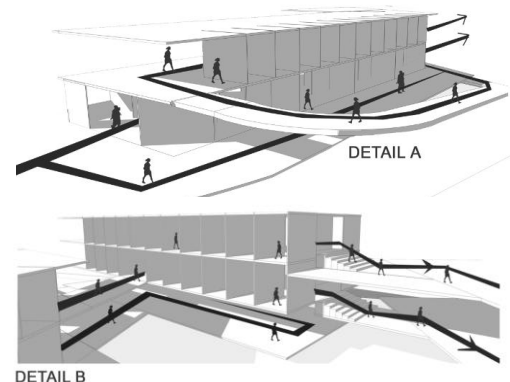
III. HASIL RANCANGAN

III.1. Konsep Tatanan Massa dan Ruang Luar

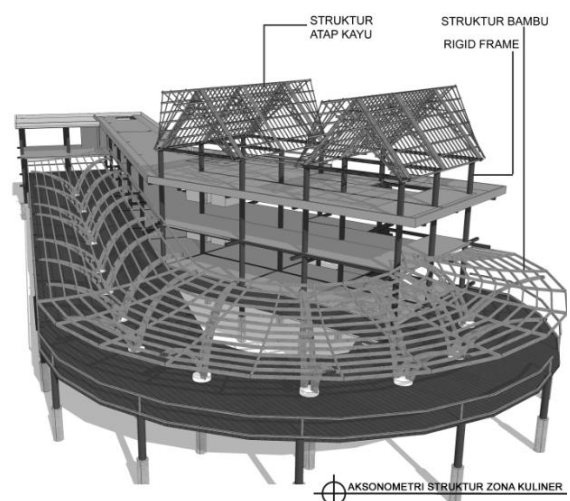
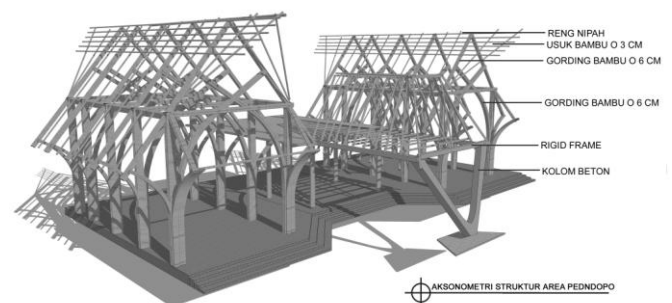
Sesuai dengan salah satu konsep yakni adaptif terhadap site, bangunan didesain berstruktur panggung, dimana bangunan seminimal mungkin menapak tanah. Hal ini untuk tetap mempertahankan site eksisting berupa bozem atau danau mangrove. Dengan hal tersebut, penataan massa dan sirkulasi tidak hanya secara horizontal, namun secara levelling atau vertikal ke level lantai lainnya. Massa



Gambar 10. Konsep Sirkulasi *Continue*



Gambar 11. Detail Konsep Sirkulasi



Gambar 12. Aksonometri Struktur Bambu Pendopo

bangunan didesain dinamis dan berhubungan, hal ini sesuai dengan konsep sirkulasi kontinu dimana pengunjung diarahkan untuk melewati semua titik zona dagang dan wisata dengan sikuen-sikuen tertentu dalam obyek tersebut. Selain itu, yang menarik adalah sirkulasi tapak bukan hanya pada bangunan, namun obyek juga menyajikan sirkulasi perahu di danau untuk menelajahi bangunan pasar wisata ini dan berhenti di 3 titik dermaga yang berhubungan langsung dengan bangunan. Pengunjung juga disajikan dengan pohon mangrove yang mengintervensi namun tetap selaras dengan bangunan yang didominasi dengan material alami. tanda titik sebelum tanda kurung penutupnya.)

III.2. Konsep Bentuk dan Fasad

Konsep bentuk yang disajikan mengadopsi bentukan beberapa atap tradisional Indonesia. Kesan yang ingin dihadirkan adalah perpaduan antara ekspresi tradisional dan modern dimana pengunjung dapat merasakan experience lokal dan tradisional namun tetap merasakan hadirnya kesan modern dengan kombinasi penggunaan material tradisional (bambu, kayu, atap ijuk) dan modern (beton, baja).

Konsep fasad yang digunakan adalah fasad-fasad yang bersifat terbuka dan tidak masif, sehingga mendukung konsep bangunan sebagai naungan, dan memungkinkan penghawaan alami masuk ke bangunan.

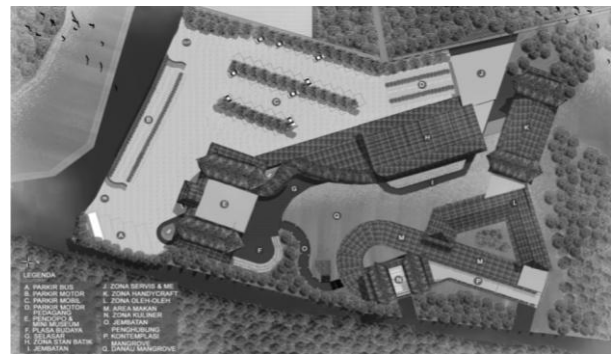
IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Dengan menggunakan pendekatan vernakular kontemporer dalam desain ini, terciptalah sebuah bangunan pasar wisata yang adaptif terhadap site eksisting, dimana bangunan merespon site dengan floating structure sehingga seminimal mungkin bangunan menapak tanah. Selain itu, bangunan juga didesain sebagai naungan, dimana didominasi dengan dinding terbuka dan tidak massif yang memungkinkan penghawaan alami terjadi di dalam bangunan. Bangunan juga memiliki ekspresi dan suasana tradisional dengan material lokal dan bentukan tradisional namun dikombinasikan dengan teknologi konstruksi dan material modern.

Namun bukan hanya ekspresi bangunan yang menjadi fokus, melainkan juga pengunjung dan pedagang yang menjadi faktor utama dalam perancangan. Alur sirkulasi yang kontinu mengarahkan pengunjung untuk menjelajahi semua titik atau zona pedagang dan sikuen-sikuen wisata yang disajikan. Dengan hal tersebut, pengunjung mendapatkan berbagai experience sikuen dan pedagang pun akan diuntungkan dengan selalu dikunjungi konsumen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Annisa Nur Ramadhani menyampaikan terima kasih kepada Jurusan Arsitektur ITS dan seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya tulisan dan rancangan ini.



Gambar 13. Siteplan Rancangan



Gambar 14. Area Entrance Rancangan



Gambar 15. Area Central Node Rancangan



Gambar 16. Area Bozem Pasar



Gambar 17. Area Plasa Budaya



Gambar 18. Area Indoor Pasar



Gambar 19. Area Makan Outdoor

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lim, William, "Contemporary Vernacular : Evoking Traditions in Asian Architecture (Book style)". Singapore: Tien Wah Press (2002).
- [2] Imaji, "Craftmanship : Material Conciousness (Book style)". Jakarta: Gramedia (2014).
- [3] Prijotomo, Josef, "Eksplorasi Desain Arsitektur Nusantara 35 Karya Pilihan Sayembara Desain Arsitektur Nusantara". Indonesia: Propan Raya (2013).
- [4] Silas, Johan, "The Kampung of Surabaya". Surabaya: Government of Surabaya (1998).
- [5] Silas, Johan, "Kampung Surabaya Menuju Abad XXI". Surabaya: BAPEKKO (2012).
- [6] Neufert, Ernst, "Data Arsitek Jilid 1," Jakarta: Airlangga (2002)
- [7] RDTRK Surabaya UP. Rungkut (2008)